

# MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL VŠETKY TÉMY

**S20**  
**T1-3**  
**D1-12**  
**L1 P1**

## Ciele lekcie:

- rozcvička, úvod, rozhodovanie
- výber spracovateľného textového segmentu
- rozvoj kreativity



| Aktivita                                                                                                                                                                                      | Metóda/interakcia                                                                                                                                                                                                          | Výstup                                                                                                                                                                                         | 1. Príprava                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                | <b>Potrebný čas:</b> 10 minút<br><b>Potrebný materiál:</b><br><b>súhrnný text</b><br>Pumuckl, neviditeľný škriatok, žije s tesárom. Zabáva sa a otravuje majstra rôznymi žartíkmi. Jedného dňa sa však prílepí na plechovku lepidla a stane sa viditeľným. Starý osamelý stolár si malého škriatka rýchlo oblúbi a v jeho dielni sa, samozrejme, už žiadne nevysvetliteľné javy nedejú. Život so škriatkom však nie je bez problémov, aj keď je malý chlapík viditeľný. |
| Povedzte pár slov o celom projekte, ktorý trvá 5 vyučovacích hodín<br>Vytvorenie skupín: rozdeľte triedu do 5 skupín<br>Prečítajte si súhrnný text<br>Rozhodnutie o úlohe, ktorá sa má splniť | <b>Čelné informácie</b><br>Použite nápady na vytvorenie skupiny z GTG (menovanie, losovanie...)<br>Frontálne čítanie, čítanie v skupinách alebo individuálne<br>Nechajte skupiny, aby si vybrali alebo vykonali svoj výber | Žiaci premýšľajú počas 5 vyučovacích hodín<br>Homogénne alebo heterogénne skupiny podľa vašich cieľov<br>Nechajte žiakov zistiť, čo by sa mohlo stať len na základe týchto niekoľkých riadkov. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

| Aktivita                | Metóda/interakcia                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Výstup                                                                                                                                         | 2. Práca na vybranej úlohe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                | <b>Potrebný čas:</b> 25 minút<br><b>Potrebné materiály</b><br>Hárok s úlohami, strany s nápismi<br>Možno použiť akékoľvek nástroje a materiály: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreslenie, umenie a remeslá</li> <li>• Bloky ArTeC</li> <li>• Kartón</li> <li>• Recyklované materiály - požiadajte ich, aby priniesli do školy časopisy, čisté a znovu použiteľné "odpadky" z domu. Prineste nejaké veci aj vy!</li> </ul> |
| Práca na vybranej úlohe | Cieľom skupín je predstaviť ho prostredníctvom kreslenia, umeleckých remesiel, stavania atď. Umožnite im využiť ich kreativitu: ich pohľad sa využije pri príprave nadchádzajúcich hodín.<br>Venujte pozornosť tomu, ako funguje spolupráca v skupine! V prípade potreby pomôžte rozdeliť úlohy, materiály! | Nečakajte, že nájdete nádherné diela, táto úloha je akýmsi brainstormingom, pri ktorom môže každý skúmať, a teda sa učiť prostredníctvom chýb. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| Aktivita                 | Metóda/interakcia                                                                                                                                                                                      | Hodnotenie                                                                                                                                                       | 3. Hodnotenie                 |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
|                          |                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                  | <b>Potrebný čas:</b> 10 minút |
| Zastúpenie<br>Hodnotenie | Každá skupina predstaví svoju prácu<br>Diskutujte s nimi o tom, ako sa im podarilo spolupracovať v skupine<br>Požiadajte ich, aby pomenovali niečo, čo sa im na práci ostatných skupín najviac páčilo. | Posúďte proces (priebeh, samostatnosť,...), originalitu (rôznorodosť nápadov, použité materiály) a najmä manuálnu zručnosť (presnosť, účinnosť, rohy, línie...). |                               |

# MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL VŠETKY TÉMY

S20  
T1-3  
D1-12  
L1 P2

## Ciele lekcie:

- rozcvička, úvod, rozhodovanie
- výber spracovateľného textového segmentu
- rozvoj kreativity



V tomto úvode pripravte žiakov na to, že ich necháte vymyslieť, čo by sa mohlo stať len na základe týchto niekoľkých riadkov.

## Zhrnutie

Pumuckl, neviditeľný škriatok, žije s tesárom. Zabáva sa a otravuje majstra rôznymi žartíkmi. Jedného dňa sa však prilepí na plechovku lepidla a stane sa viditeľným. Starý osamelý stolár si malého škriatka rýchlo obľúbi a v jeho dielni sa, samozrejme, už žiadne nevysvetliteľné javy nedejú. Život so škriatkom však nie je bez problémov, aj keď je malý chlapík viditeľný.

## Čítanie zhrnutia:

- individuálne
- jeden môže čítať nahlas pre skupinu
- alebo môžete čítať nahlas pre celú triedu.

## Výber úlohy:

- Zvolená úloha ovplyvňuje, akú časť textu bude skupina počas 2. - 4. vyučovacej hodiny spracovávať.
  - Skupiny si môžu úlohu vybrať samy. Pokúste sa ich ovplyvniť, aby si vybrali iné úlohy!
  - Každé skupine môžete zadať úlohu. Takto môžete naplánovať úlohy na 2. - 4. vyučovaciu hodinu už na začiatku projektu.
- Ak chcete zistiť, aké zručnosti možno rozvíjať pomocou rôznych úloh, pozrite si strany 2-4!
- Nechajte deti využiť ich kreativitu! Cieľom nie je kopírovať riešenia v Bazári nápadov! Sú to len nápovedy!
- Ich pohľad im pomôže pri príprave nadchádzajúcich hodín.


**MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL**  
 Skupina:

S20  
L1  
P1

Pumuckl, neviditeľný škriatok, žije s tesárom. Zabáva sa rôznymi žartíkmi a otravuje majstra. Jedného dňa sa však prilepí na škatuľu s úlom a stane sa viditeľným. Starý, osamelý stolár si malého škriatka čoskoro obľúbi a dovtedy nevysvetliteľné javy v jeho dielni, samozrejme, ustand. Život so škriatkom však nie je úplne bezproblémový, a to ani vtedy, keď je malý šibal pre nás viditeľný.

**Na tom pracujem:**

**I1, I5, I6** Urobím si sám:



Používaj recyklované materiály, ako sú plastové fľaše, obaly, drevo, flisky, lepidlo, stolárske nástroje  
 Nápad1, Nápad5, Nápad6

**I2** Robím pokusy neviditeľným atramentom



Nezabudni!  
 Chemické a fyzikálne pokusy môžeš vykonávať len v prítomnosti dospelých osôb!  
 Nápad2

## Čo nájdete v Idea Bazare?

- Rôzne háčky s nápadmi pre úlohy na rozcvičenie
- Na týchto listoch nájdete
  - Pumuckl ako postava Jumping Jack
  - Kľúčenka alebo magnetky na chladničku
  - Neviditeľný atrament
  - Carpenter domino
  - Držiak na ceruzky
  - Odznaky remesiel
  - Rýmujúce sa slová
  - Situačné hry